

Maldito Dungeon™

Un juego de **Carlos Luna** inspirado en juegos como "A doomed pilgrim in the ruins of future" y películas como "The Cabin in the Woods"



Ingrediente principal:

- **La Evolución:** Durante la partida, tanto el Héroe Protagonista™ como el Maldito Dungeon™ evolucionan, ganando poder y nuevos trucos con los que atacarse mutuamente.

Ingredientes secundarios usados:

- **Mesa global:** El juego está pensado para jugarse on-line, a través de un foro, blog o red social.
- **Un Personaje:** Entre todos los personajes llevan un sólo personaje, el Maldito Dungeon™.
- **Enemigo mío:** El Maldito Dungeon™ es, sin duda, el malo de esta historia y hará lo imposible para machacar al Héroe Protagonista™.

Ingredientes adicionales:

- **Pro Ausentismo:** El juego asume que no todos los jugadores van a poder participar en todos los turnos.
- **Sin Preparación:** El juego puede jugarse sin ninguna preparación y, de hecho, ¡puede servir como preparación para otros juegos!



De qué va Maldito Dungeon™

Maldito Dungeon™ es un juego de rol para un grupo de entre 3 y 6 jugadores pensado para ser jugado a través de un foro o red social on-line. Para jugar, tan sólo necesitas que tus amigos puedan conectarse a internet de manera más o menos regular.

En cada partida, uno de los jugadores de Maldito Dungeon™ tomará el papel de Narrador, se encargará de resolver todas las acciones del Héroe Protagonista™ y poner por escrito el resultado. Procurad escoger a alguien motivado y de verbo florido pues sobre el recaerá gran parte de la responsabilidad de que el juego tire adelante. El resto de Jugadores llevarán de manera conjunta el Maldito Dungeon™, el ente abstracto que se lo pondrá difícil al Héroe Protagonista™.

La mecánica básica de Maldito Dungeon™ divide el juego en Turnos de 24-48h de tiempo real (ajustad este plazo a vuestro gusto). En cada Turno, el Héroe Protagonista™ entrará en una nueva Sala del Maldito Dungeon™. Esta Sala contendrá las Dificultades propuestas por los Jugadores a lo largo del día y el Narrador deberá resolver todas las acciones necesarias para superarlas y explicar al resto qué ha pasado al final de la jornada. Si al final del Turno el Héroe Protagonista™ sigue vivo, entrará en una nueva Sala y el proceso seguirá hasta que el Héroe Protagonista™ supere una Dificultad de Nivel 5 o muera en el intento.

Una partida media de Maldito Dungeon™ dura entre cinco y ocho Turnos así que la mayoría pueden jugarse en menos de una semana. ¿Vas a esperar hasta el sábado para jugar a rol?



¿No te parece acogedor?

Las Tres Leyes de Maldito Dungeon™

Maldito Dungeon™ tiene unas cuantas reglas más pero todas se resumen en las siguientes 3 leyes:

- **Ley 1: Todo el mundo debe divertirse.** No se trata de ganar un *Pulitzer* ni de vencer a los demás jugadores. Se trata de divertirse. Si tienes una oportunidad para jugar de manera memorable... ¡ADELANTE!
Si se te ocurre una manera de dar pie a que otros jueguen de manera memorable... ¡MEJOR TODAVÍA!
Preocúpate siempre de dejar buenos ganchos para dar ideas al resto de jugadores.
- **Ley 2: En caso de duda usa el sentido común.** Maldito Dungeon™ es un juego sencillo y es posible que vuestra desbocada imaginación encuentre una manera de retorcer las reglas hasta meteros a un callejón sin salida. Llegados a una situación así debéis usar vuestro sentido común como buenamente podáis teniendo en cuenta siempre la primera Ley, que es sagrada.
- **Ley 3: Hacer trampas está feo.** Vais a jugar on-line, sin veros las caras ni demasiada comunicación. Vais a tomar un montón de decisiones en solitario sin poder consensuarlas con los demás. Vais a realizar tiradas. Vais a narrar resultados. Así que hacer trampas está feo, muy feo... a menos que el resultado de "hacer trampas" sea mucho más divertido y sensato que jugar de manera legal... en cuyo caso procurad hacer las mínimas trampas posibles y no le digáis a nadie que yo he dicho esto porque lo negaré.

Manual del Narrador

En Maldito Dungeon™ el Narrador es el jugador que más trabaja en una partida pero también el que tiene más libertad y el que se lo puede pasar mejor (y hacerlo pasar mejor a los demás). Si te ha tocado ser Narrador procura dedicarle el tiempo necesario a la partida como para hacerla memorable ya que el éxito de las partidas on-line depende en gran medida de cómo de vívidas sean las descripciones. Procura, por ejemplo, enlazar cada Sala y cada Dificultad con la siguiente, dándole continuidad y coherencia a la historia.

Creando un Héroe Protagonista™

Tu papel como Narrador consiste en decidir, resolver y narrar las aventuras y desventuras del Héroe Protagonista™. Empieza la partida escribiendo un mensaje donde se explique quién es, de dónde viene, qué sabe hacer y porqué está dispuesto a arriesgar su vida para enfrentarse al Maldito Dungeon™. También puedes hablar del entorno en el que se haya (no es lo mismo estar en un desierto que en las gélidas montañas) y del mundo en el que va a discurrir la narración (¿hay alguna tecnología, magia o religión que los Jugadores deban conocer?). Cuantas más pistas des al resto de Jugadores acerca de tus puntos débiles y motivaciones, más fácil será para ellos diseñar Dificultades a la medida del Héroe Protagonista™ y más divertido será para ti narrarlas.

Atributos del Héroe Protagonista™

El Héroe Protagonista™ tiene cuatro atributos básicos. Todo Héroe Protagonista™ empieza con sus cuatro atributos a Nivel 2 y evoluciona a lo largo de la partida mejorando aquellos atributos que usa con más frecuencia.

- **Lucha:** La capacidad del Héroe Protagonista™ para luchar y defenderse de cualquier atacante.
- **Agilidad:** Las habilidades atléticas y acrobáticas del Héroe Protagonista™.
- **Inteligencia:** La capacidad del Héroe Protagonista™ para tomar decisiones adecuadas.
- **Voluntad:** La paciencia y la perseverancia del Héroe Protagonista™.



¿A dónde te crees que vas con ese coche?

Habilidades Especiales del Héroe Protagonista™

Antes de entrar en una Sala, el Narrador puede incorporar una nueva Habilidad Especial a su Hoja de Héroe Protagonista™ a cambio de 1 Punto de Vida (una vez comprada puede usarse tantas veces como se desee).

- **¡Ha estado cerca!** Una vez por Sala puedes invocar *¡Ha estado cerca!* para sumar 1 éxito a tu tirada.
- **¡Esto me suena!** Una vez por Sala, si te encuentres con una Dificultad que se parezca mucho a otra que hayas superado antes, puedes invocar *¡Esto me suena!* para obtener 1 dado de ventaja en esa tirada.
- **¡Cambio de planes!** Una vez por Sala puedes invocar *¡Cambio de planes!* para usar un Atributo diferente al asignado por defecto para resolver una Dificultad. Podrás elegir cualquier otro Atributo siempre que seas capaz de explicar el cambio de manera razonable en tu narración. Recibirás 1 dado de penalización en esa tirada (es decir, el Maldito Dungeon™ recibirá 1 dado de ventaja).
- **¡Lo primero es lo primero!** El Narrador puede invocar *¡Lo primero es lo primero!* para elegir libremente el orden en el que superará las Dificultades de una Sala.
- **Poción Mágica:** Una vez por partida, el Héroe Protagonista puede optar por tomarse una *Poción Mágica* (+5 Puntos de Vida) antes de entrar en una Sala en vez de comprar una Habilidad Especial.

Puntos de Vida del Héroe Protagonista™

Todo Héroe Protagonista™ empieza su aventura con tantos Puntos de Vida como 10 veces el número de jugadores (ajustad este número a conveniencia). Los Puntos de Vida se irán perdiendo cada vez que no se supere una Dificultad y cuando se agoten el Héroe Protagonista™ se encontrará cara a cara con su épico final.

Resolviendo una Sala

En cada Turno, el resto de Jugadores preparará un buen puñado de Dificultades que el Héroe Protagonista™ deberá superar para continuar su viaje. A menos que uses *¡Lo primero es lo primero!* deberás superarlas en el mismo orden en el que las hayan publicado los Jugadores.

Cada Dificultad tendrá asociado un Atributo y un Nivel. Para saber si la superas debes realizar una tirada enfrentada como la que se describe a continuación:

- *Tira tantos dados de 6 caras como Nivel tenga el Héroe Protagonista™ en su Atributo correspondiente. Cada 5 o cada 6 que obtengas será un Éxito a favor del Héroe Protagonista™.*
- *Ahora lanza tantos dados como Nivel tenga la Dificultad a la que te enfrentas en ese momento. Cada 5 o cada 6 que obtengas en esta tirada será un Éxito para el Maldito Dungeon™*

Una vez realizada la tirada, compara el número de éxitos obtenidos por el Héroe Protagonista™ y el Maldito Dungeon™ y narra el resultado de acuerdo a la siguiente tabla:

- **El Héroe Protagonista™ obtiene más éxitos que el Maldito Dungeon™:** Perfecto, el Héroe ha superado la Dificultad sin ningún problema. Narra cómo ha desactivado la trampa, saltado el precipicio o descuartizado al monstruo sin ni siquiera despeinarse
- **El Maldito Dungeon™ obtiene más éxitos que el Héroe Protagonista™:** Mala suerte, el Maldito Dungeon™ ha sido más listo o más fiero de lo que esperabas. Réstate tantos Puntos de Vida como Nivel tenía la Dificultad.
 - **Si todavía te quedan Puntos de Vida:** Narra cómo tu personaje resulta herido, humillado o retrasado. Explica qué ha perdido en el proceso (material, vitalidad, confianza...) y cómo, a duras penas, ha conseguido mantenerse con vida.
 - **Si has perdido todos tus Puntos de Vida:** Tu personaje ha muerto y no hay nada que puedas hacer para remediarlo... pero aún puedes hacer que su muerte sea la más épica de la historia. Narra el final de tu protagonista sin escatimar en detalles escabrosos.
- **El Héroe Protagonista™ obtiene tantos éxitos como el Maldito Dungeon™:** En caso de empate el Narrador es libre de elegir entre fallar o superar la Dificultad. Si esto te parece absurdo deberías seguir leyendo...

Evolución y recompensa:

Tanto el Héroe Protagonista™ como el Maldito Dungeon™ son capaces de aprender de sus errores:

- **Cada vez que el Héroe Protagonista™ falla una tirada aumenta en 1 Nivel el Atributo que estuviese usando.** Has fallado, sí. Estás herido y tu espada mellada... pero al menos la lección que has aprendido te servirá en el futuro.
- **Cada vez que el Héroe Protagonista™ supera una Dificultad de un Nivel dado el Maldito Dungeon™ está autorizado a usar Dificultades del siguiente Nivel.** Por ejemplo, si el Héroe Protagonista™ desactiva con éxito una trampa de Inteligencia - Nivel 2, el Maldito Dungeon™ podrá proponerle Dificultades de Inteligencia - Nivel 3 en la próxima Sala. El Maldito Dungeon™ es perezoso por naturaleza y no se molestará en usar toda la artillería hasta que el Héroe Protagonista™ demuestre merecerlo.

Saliendo del Maldito Dungeon™

Si has seguido al pie de la letra el proceso de creación de Héroes Protagonistas™ habrás definido un objetivo para el tuyo ¿por qué demonios iba a arriesgar su vida en ese Maldito Dungeon™ si no tuviese un buen objetivo? Pues bien, **una vez superes con éxito una Dificultad de Nivel 5 (da igual de qué tipo) eres libre de narrar tu victoria:** habrás rescatado a la Princesa, encontrarás un gran tesoro, empuñarás una legendaria espada...



Pon fin a la historia explicando en un epílogo qué hará el Héroe Protagonista™ con el tesoro encontrado: casarse con la princesa, gastarse todo el oro en un casino, cortarle el dedo anular a Sauron en el último momento...

Manual del Jugador

Como Jugador, tendrás mucha menos responsabilidad que el Narrador. Podrás, por ejemplo, ausentarte durante un Turno de juego sin que pase nada. Sin embargo, precisamente porque tendrás mucho menos trabajo que el Narrador, se espera de ti que aportes imaginación y espectáculo. Describe con todo detalle las Dificultad que propongas. Añade imágenes siempre que sea posible. Crea material adicional que las justifique (¿Quién realizó esas extrañas inscripciones? ¿Qué carajo es el Musgo Carnívoro?). Enlaza tus propuestas con las hayan hecho otros Jugadores en ese Turno para crear Salas temáticas y con las que hiciste tú mismo para crear hilos conductores que se extiendan a lo largo de la historia...

En definitiva, no vas a tener mucho trabajo, así que debes dar lo mejor de ti en cada ocasión. ¡A currar!

Creando un Maldito Dungeon™

El Maldito Dungeon™ es un personaje de pleno derecho y, como tal, tiene una serie de Atributos que empezarán a Nivel 1 e irán mejorando a lo largo de la partida conforme el Héroe Protagonista™ demuestre su valía (los Malditos Dungeons™ aborrecen matar moscas a cañonazos):

- **Lucha:** Todas aquellas Dificultades que requieran luchar contra algún elemento del Maldito Dungeon™.
- **Agilidad:** Todas aquellas Dificultades que requieran saltar, correr, huir o lanzar algo.
- **Inteligencia:** Todas aquellas Dificultades que requieran conocimientos o una percepción aguda.
- **Voluntad:** Todas aquellas Dificultades que requieran determinación o coraje.

El Narrador llevará la cuenta de los Niveles que tiene el Maldito Dungeon™ en cada Atributo y los publicará al final de cada uno de sus mensajes. Estos Niveles determinarán qué tipo de Dificultades pueden usarse en la siguiente Sala.

Creando Dificultades

En cada Turno de juego cada Jugador puede aportar una única Dificultad a la Sala en la que se esté jugando. A tal efecto debe escribir un mensaje en el que se especifiquen, como mínimo, los siguientes elementos:

- **Nombre evocador:** Si no consigues un nombre con gancho para tu Dificultad... ¡sigue pensando!
- **Descripción detallada:** El Narrador va a tener que resolver todas las acciones del Héroe Protagonista a partir de las descripciones que hagáis. Cuanto más vívidas y detalladas sean éstas más fácil será su trabajo y más tiempo podrá dedicar a narrar los hechos de manera épica. Procura no crear una Dificultad cuyos únicos resultados posibles son el éxito total o una muerte segura.
- **Atributo y Nivel asociados:** Cada Dificultad tiene asociados un Atributo (que el Héroe Protagonista debe usar para superarla) y un Nivel (determinado por el tipo de oposición que presenta la Dificultad).

Además, hay una regla que debéis tener en cuenta a la hora de crear una Sala:

- **En cada Sala puede haber, como mucho, una Dificultad por cada combinación de Atributo y Nivel:** Es decir, en una misma sala no puede haber dos Dificultades que usen el mismo Atributo y sean del mismo Nivel. Esto significa que debéis coordinaros entre vosotros o, al menos, estar atentos a lo que publican los demás.

Cuando os sintáis cómodos con el sistema de juego básico, os podéis permitir el lujo de crear Dificultades con reglas propias que reflejen mejor la ficción narrada o añadir recompensas que el Héroe Protagonista™ puede obtener si consigue un éxito notable en su tirada (Puntos de Vida, pociones, armas...). También podéis experimentar creando Dificultades complejas en las que el Héroe Protagonista pueda arriesgarse más o menos en función del beneficio que quiera obtener.

A continuación se presentan una serie de ejemplos resumidos para dar una idea de cuan variado puede ser el tono y el estilo de las Dificultades. También se han incluido ejemplos de Dificultades avanzadas, con recompensas para el Héroe Protagonista™ y subsistemas de juego propios.

Dificultades de Nivel 1: Elementos pasivos

Todo elemento pasivo (aunque potencialmente peligroso) que puedas encontrar en una gruta corriente y moliente entra en esta categoría. Por ejemplo:

- **Jabalí Despistado (Lucha Nivel 1):** El Héroe Protagonista™ se encuentra un Jabalí durmiendo plácidamente en el Maldito Dungeon™. Si el Héroe Protagonista™ supera la tirada por 2 Éxitos de ventaja o más conseguirá suficiente comida como para recuperar 1 Punto de Vida.
- **Tarzan de las Grutas (Agilidad Nivel 1):** A la siguiente Sala se accede a través de un puente de piedra. El paso del tiempo ha derruido el puente de piedra pero es posible saltar de un lado a otro usando unas lianas/raíces que cuelgan del techo al más puro estilo Tarzan de las Grutas.
- **From the lost to the Dungeon (Inteligencia Nivel 1):** El Héroe Protagonista™ se encuentra en un cruce de caminos. La descripción del Maldito Dungeon™ que hizo aquel viejo en la Taberna no fue muy precisa. ¿Encontrará el camino correcto a la primera o perderá 1 Punto de Vida dando vueltas de un lado a otro?
- **Un futuro muy negro (Voluntad Nivel 1):** El Maldito Dungeon™ es un lugar decididamente tenebroso. El Héroe Protagonista deberá superar el miedo atávico que la oscuridad provoca en los humanos.

Dificultades de Nivel 2: Elementos pasivo-agresivos

Se trata, de nuevo, de elementos pasivos, pero en este caso alguien (o algo) los colocó donde están con toda la mala intención del mundo. Por ejemplo:

- **Ortigas de los Infinitos Picores (Lucha Nivel 2):** Alguien ha plantado Ortigas de los Infinitos Picores en el suelo de esta sala. El Héroe Protagonista deberá dar buen uso a su espada y “podarlas” antes de que alguna de ellas le roce la piel.
- **Cuerda roja... cuerda azul... (Agilidad Nivel 2):** La entrada a la siguiente sala está bloqueada por una pesada puerta. Después de estudiarla durante un rato descubres el mecanismo de poleas en la parte superior que permite moverla fácilmente desde el interior. Si cortas la cuerda con una de tus flechas se abrirá sola sin ningún esfuerzo... ¡Pero cuidado! Si fallas el tiro y no la cortas en el punto correcto se te puede caer encima.
- **La Botica de la Abuela (Inteligencia Nivel 2):** Después de enfrentarse a las Ortigas de los Infinitos Picores el Héroe Protagonista™ recuerda que su abuela le enseñó un viejo brebaje que se preparaba con esas plantas. Realiza una tirada de Inteligencia para ver si preparas correctamente el remedio (+1 Punto de Vida) o si te intoxicas con él (-2 Puntos de Vida).
- **Este Dungeon tiene mucho peligro (Voluntad Nivel 2):** En la entrada de la sala hay unas cincuenta calaveras humanas amontonadas. El Héroe Protagonista deberá hacer caso omiso a su sentido común para continuar.

Dificultades de Nivel 3: Elementos agresivo-pasivos

Elementos claramente agresivos pero fundamentalmente territoriales. Dejarán de atacarte en cuanto te alejes. Por ejemplo:

- **¡Choca esos 8! (Lucha Nivel 3):** Esta Sala está inundada. Cuando te acercas al borde del agua para calcular su profundidad un par de tentáculos surgen de las tinieblas. Y luego otro par. Y luego cuatro más. Date prisa o alguien se va a dar un festín... contigo.
- **Vamos a necesitar un barco más grande (Agilidad Nivel 3):** Tras enfrentarte al Pulpo te dispones a cruzar la sala a nado. Cruzarla a toda hostia, claro, porque... ¿Te he dicho ya que hay Pirañas?
- **Humor Amarillo (Inteligencia Nivel 3):** El Héroe Protagonista™ llega al otro extremo de la Sala para descubrir que allí no hay nada. O eso parece. Un encantamiento hace que el pasillo que lleva a la siguiente Sala parezca roca sólida tanto al tacto como a la vista. Tan sólo aquellos que tengan Fe Verdadera y salten contra el tramo de pared correcto conseguirán pasar. Saltar contra el tramo de pared incorrecto tiene las consecuencias esperables.
- **El Espejo de tu Oscuro Destino (Voluntad Nivel 3):** Junto a la inscripción donde se describe el encantamiento de Fe Verdadera hay una extraña piedra de color negro. Cuando el Héroe Protagonista™ se mire en su pulida superficie verá las cosas terribles que le sucederán si continúa adelante. Si supera la tirada de Voluntad con dos Éxitos de ventaja podrá usar esos conocimientos como si fuesen un *¡Esto me suena!* de un solo uso.

*Una Sala llena de afiladas estalactitas:
¿Qué puede salir mal?*



Dificultades de Nivel 4: Elementos agresivos

Elementos que tienen por objetivo matar a todo Héroe Protagonista™ que se acerque y que no cesarán en su empeño. Por ejemplo:

- **El Hamsterbero (Lucha Nivel 4):** La entrada de esta Sala está custodiada por un roedor gigante con 3 cabezas. En cuanto detecte al Héroe Protagonista™ le atacará con TODOS sus afilados incisivos.
- **Las Hachas Danzantes (Agilidad Nivel 4):** La Sala, que es estrecha y alargada, está plagada de péndulos con hachas en sus extremos. Una vez entres no vas a poder detenerte ni un momento si no quieres acabar bien fileteado.
- **Recita Conmigo (Inteligencia Nivel 4):** En las baldosas que cubren el suelo de la Sala hay símbolos de una religión olvidada. Algunos te son vagamente similares hay otros que no habías visto jamás. Pisa las baldosas adecuadas y serás bendecido. Pisa los símbolos equivocados y una flecha saldrá disparada hacia ti. Esta Dificultad da (+) o resta (-) Puntos de Vida en función de quien obtiene más éxitos en la tirada:



Éxitos del Héroe Protagonista™ - Éxitos del Maldito Dungeon™ = Diferencia de Puntos de Vida

- **¿Eres tú? (Voluntad Nivel 4):** Mientras cruza la Sala a toda velocidad, el Héroe Protagonista™ escucha una voz familiar. Si comete el error de girarse las Hachas Danzantes se encargarán de recordarle por qué no debe detenerse ni un momento.

Dificultades de Nivel 5: Monstruos finales

Todo el mundo sabe que al final de un Maldito Dungeon™ siempre hay algo o alguien con ganas de machacarte. Son los famosos Monstruos Finales. Por ejemplo:

- **Cobra de Cascabel (Lucha Nivel 5):** El Héroe Protagonista™ se encuentra por fin con alguien realmente digno de su espada, la Cobra de Cascabel gigante usará sus mejores trucos para mantenerlo alejado de su tesoro.
- **Paredes Movidizas 1 (Agilidad Nivel 5):** La última sala del Maldito Dungeon™ parece una sala completamente normal hasta que pones un pie dentro, momento en el cual la puerta se cierra tras de ti y las paredes empiezan acercarse amenazando con chafarte. Deberás realizar una serie de acrobacias notables si quieres llegar al tragaluz que hay en el techo...
- **Paredes Movidizas 2 (Inteligencia Nivel 5):** Si hacer el saltimbanqui no es lo tuyo puedes fijarte en que en la pared opuesta de la Sala aparecen los mismos símbolos que usaste para cruzar la Sala anterior... ¡si pudieses pulsarlos en el mismo orden un pasillo hacia el exterior se abriría de inmediato!
- **Una Difícil Decisión (Voluntad Nivel 5):** El Maldito Dungeon™ pondrá a prueba una vez más al Héroe Protagonista™ con un poderoso encantamiento que le hará creer que un ser amado se halla en peligro y morirá a menos que renuncie a su búsqueda. Por supuesto todo es mentira e intentar salvar a su ser amado tan sólo le traerá más dolores de cabeza.

Recuerda que una vez supere una Dificultad de Nivel 5 el Héroe Protagonista™ tiene derecho a huir con su preciado tesoro y no está obligado a superar el resto de Dificultades de la Sala así que las Dificultades de Nivel 5 no pueden depender de Dificultades inferiores de esa misma Sala.

Maldito Dungeon™

¿Alguna vez te has preguntado por qué los Malditos Dungeons™ son tan retorcidos? ¿De dónde sale tanta trampa y tanto monstruo? ¿Por qué resulta tan fácil perderse?... Lo que voy a revelarte a continuación te aclarará todas esas dudas y unas cuantas que ni siquiera te has planteado todavía. Prepárate para entrar en el Maldito Dungeon™, prepárate para ver la historia desde el otro lado...

Imagina que eres un Héroe Protagonista™ en busca de fama y fortuna. Imagina que estás en la taberna del pueblo y sientes, casi por casualidad, una vieja historia sobre un Maldito Dungeon™ lleno de tesoros. ¡Esa es la oportunidad que has estado esperando! Sales de la taberna, algo perjudicado por el grog, y te diriges raudo y veloz al encuentro de tu destino.

Apenas despunta el alba y alcanzas la puerta de entrada del Maldito Dungeon™. Estás algo cansado, pero la adrenalina que corre por tus venas te mantiene despierto y alerta, así que decides entrar. En la primera sala encuentras un par de trampas, que sorteas sin demasiada dificultad. Te compadeces de los esqueletos que encuentras en tu camino pero avanzas con la confianza de quien triunfará donde otros fracasaron. Te adentras más y más en las tinieblas, atravesando monstruos con tu espada, saltando grietas, esquivando flechas... Y entonces sucede, te despistas un momento, resbalas y te partes el cuello con una roca que sobresale traicionera. Sabedor de que tu suerte está echada, pasas tus últimos y agónicos minutos imaginando la vida de gloria y fortuna que aguarda al Héroe Protagonista™ que consiga saquear el Maldito Dungeon™. Lo imaginas pasando junto a tus restos, con un cofre repleto de oro mirándote con superioridad y haciendo alguna chanza a tu costa. Ya casi puedes ver a todos los del pueblo alzando a su nuevo héroe y riéndose de ti por haber fracasado... y la ira te ciega y anega tu alma y con tu último suspiro te juras que jamás permitirás que nadie salga con vida de ese Maldito Dungeon™ donde tu perdiste la tuya.

Y así, amigo mío, es como tu alma pasa a formar parte del Maldito Dungeon™. Así es como tu odio lo alimenta y tu resentimiento lo hace más retorcido. Así, en resumen, es como una simple gruta se convierte en un auténtico Maldito Dungeon™...

Espera... ¿lo oyes?... ¡Alguien se acerca!